

Zsoldos Marianna

Videójáték a könyvtárban

Vajon miért nem terjedtek el tömegesen a videójátékok a magyar közkönyvtárakban? Csak találgatok. A legtöbb könyvtárosnak semmi baja nincs a csendes sakkal vagy kártyajátékkal, társasjátéklubokra és játékkölcsönzésre is van példa, a videójátékokat viszont valahogy megkerülték. Talán hozzájárult ehhez a média gerjesztette rossz hírnév a játékok erőszakosságáról és a személyiségre gyakorolt negatív hatásáról. Lehetséges az is, hogy negatívan hathattak a beszerzés költségei, a működtetés nehézségei és a nem videójátékos könyvtárosok idegenkedése az ismeretlentől. De bármit is feltételezünk, mint az alábbi cikkből kiderül, a játék és a videójáték könyvtári jelenléte mégiscsak megfogható.

A játék – mint szolgáltatás – első megjelenése a könyvtárakban hosszú múltra tekint vissza. Dokumentálhatóan a 19. század közepén bukkanunk a nyomára: ekkor az angol közkönyvtárak a munkás szabadidő kocsmai eltöltésének alternatívájaként újságolvasó, beszélgető- és játékszobákat (pl. biliárdszobát) létesítettek.¹

Amerikai Egyesült Államok

Elsőként a Mechanikai Intézet könyvtára adott termet a helyi sakk-klubnak 1854-ben, San Franciscóban. A videójáték könyvtári megjelenése jóval később, 1979-ből való, amikor az Oakville Public Library (Ontario, Kanada) megvásárolva első számítógépeit (Commodore PET) beépítette gyermekeknek szóló szolgáltatásai közé a számítógépes játékokat. Azt hirdette, hogy a szórakoztatáson túl a játékok fejlesztik a motoros készségeket, a koordinációt, a logikát, ily módon oktatási célokat is szolgálnak. Ezt követően számos amerikai könyvtár kölcsönözhető videójáték-állományt épített. Ezek ekkor még az Atari 2600 konzolon

futottak (a cég nevéhez fűződik egyébként a kultikus Pong játék is). A videójáték-technológia fejlődésével a könyvtárak is lépést tartottak, a szakembereket pedig egyre inkább a játékok archiválási kérdései foglalkoztatták.²

Az Amerikai Könyvtári Egyesület (American Library Association = ALA) határozottan támogatja a játékokat, köztük a videójátékokat is, ezeket a társasjátékokhoz hasonló osztályba sorolja. Szerintük a könyvtári játékok arra ösztönzik a fiatal felhasználókat, hogy kapcsolatba lépjenek társaikkal, megosszák tapasztalataikat másokkal, köztük a felnőttekkel is, és új stratégiákat dolgozzanak ki a játékokhoz és a tanuláshoz. A könyvtárban a gyerekek szocializálódhatnak barátaikkal, társasjátékokat és videójátékokat játszhatnak, miközben könyvek, könyvtárosok és valódi tudásvilág veszik körül őket. Az ALA GameRT (Games and Gaming Round Table) néven platformot biztosít a könyvtári játékok iránt érdeklődő könyvtárosoknak.³ ALAPlay elnevezéssel éves konferenciáin játéknapot szervez könyvtárosoknak, ahol megismerkedhetnek új ötletekkel, kipróbálhatnak játékokat. 2007-ben Jenny Levine és Scott Nicholson ötletéből született meg a Nemzetközi Játéknapi, amelynek célja az volt, hogy a világ minél több könyvtárában játsszanak ugyanazzal a játékkal. Ez 2017-ben Nemzetközi Játékhét (International Games Week = IGW) nőtte ki magát. Szándéka, hogy a lakosság körében népszerűsítse a könyvtárak játéktevékenységét, egyben értékes módszer a könyvtári közösségek erősítéséhez. Az évek során a videójátékok közül volt már Rock Band-, Super Smash Brothers Brawl-, Mario Kart-, Minecraft Hunger Games-verseny. Magyar könyvtárak ezekre egyelőre még nem regisztráltak.⁴

A játékok könyvtári megjelenésének leggyakoribb modelljei:

- Játékkölcsönzés. A könyvtárhasználó megnézi, majd kiválasztja a játékot és otthon játszik vele.
- Játékalapú esemény. A könyvtárhasználó egy adott időpontban együtt játszik másokkal a könyvtárban.
A könyvtárhasználók bármikor játszhatnak a mindig rendelkezésre álló játékokkal pl. sakktáblák, PC-játékok, konzolos játékok házon belüli konzolokhoz (At-Will Gaming).
- A könyvtárak helyszínt adhatnak játékkervező műhelyek, klubok számára abból a célból, hogy játékokat hozzanak létre (ez történhet pl. a könyvtári „maker space” iPadjeivel vagy 3D nyomtatóival is).⁵

Az angolszász szakirodalomban számos publikáció jelent meg a játékokkal és a videójátékokkal kapcsolatban, ahol ajánlásokat és példákat is mutatnak arra, hogy a könyvtárosok miként integrálhatják a videójátékokat a könyvtári gyűjteményekbe és programokba⁶, hogyan vonzhatják be a tinédzsereket⁷, szót ejtenek már az e-sportról is⁸ (e-sport, esport, elektronikus sport a videójátékokkal való versenyszerű játék).

Van olyan könyvtáros oldal is, ahol John Scalzo, egykori közkönyvtáros és videójátékos híreket, új játékokat, programokat közvetít, szemlézi a Library Journal, az ALA TechSource, az Information Today, a Kotaku, a Joystiq, a Slashdot folyóiratokat, weboldalakat, valamint más, könyvtárakra összpontosító blogokat és forrásokat.⁹

Magyarország

Magyarországon először egy évtizede jelentek meg tudományos jellegű cikkek a videójátékokkal kapcsolatban. Akit érdekelnek a videójátékok elméleti és kritikai vitái, álláspontjai, koncepciói, annak ajánlom Kiss Gábor Zoltán *Efemer galériák* című kötetét.¹⁰ A videójátékok történetéről alapmű Beregi Tamás *Pixelbősők* című könyve, aki így határozza meg a videójáték fogalmát: „Minden számítógépes játék videójáték, de nem minden videójáték számítógépes játék”. Általános meghatározás szerint a videójáték egy olyan, szoftveres formában létező játék, amellyel a játékos egy felhasználói interfész (például joystick, egér, klaviatúra) segítségével kerül interakcióba, miközben folyamatos vizuális vagy audiovizuális visszajelzéseket kap.

A videójátékoknak több fajtáját különböztetjük meg annak megfelelően, milyen elektronikus eszközön, vagyis platformon játszunk őket: így beszélhetünk számítógépes játékokról, melyet többnyire monitorhoz, tévéhez csatlakoztatott személyi számítógépen játszunk; konzoljátékokról, ahol a platform egy tévéhez csatlakoztatható vagy saját képernyővel rendelkező, speciálisan játéokra kifejlesztett célszámítógépről (Atari VCS, Playstation, Xbox360, Gameboy) és játéktermi videójátékokról, melyek nagyobb méretű, pénzbedobós arcade automatát jelentenek.¹¹ később megjelent a színen az úgynevezett casual gaming, az alkalmi játék. „A Nintendo Wii (majd Wii U), a mobil- (és tablet-) játékok, illetve a böngészőkből futtatható és Facebook-játékok fémjelezte irányzat levitte a belépési küszöböt, így a videójátékok két részre oszlottak: a klasszikus videójátékok mellett elterjedt egy könnyebben elsajátítható, nagyobb sikerélményt biztosító szegmens, amelynek jelentős része ráadásul ingyenesen játszható.”¹² Játékmód alapján pedig megkülönböztetünk egyjátékos (single player) és többjátékos módot (multiplayer), továbbá vannak online és offline játékok is. Műfaj szerint: akció-, kaland-, harc-, verseny-, szerep-, stratégiai, szimulációs, sport-, ritmusjáték stb.¹³

eNET-kutatás

Magyarországon 2016-ban készült el az eNET Internetkutató és Tanácsadó Kft. első videójátékos és e-sport-kutatása.¹⁴ Ennek folytatásaképp 2018 szeptemberében a Véleményem Van (Veva.hu) online kutatási közösség 923 tagjának körében végzett kutatást a magyar videójátékosokról, amely nem, kor és régió alapján reprezentálja a 18 és 65 év közötti népesség véleményét. A kapott adatokról infografika is készült. A kutatás alapján elmondható, hogy Magyarországon

a lakosság majdnem fele, azaz 3,7 millió fő játszik videójátékkal (a videójáték fogalmát tágan értelmezik, ide sorolják a PC-n, mobil eszközön és konzolon való online és offline játékokat is). Az e-sporthoz köthetők száma 425 000 fő. A 18 éven aluli gyerekek közel fele (48 %) játszik videójátékokkal.¹⁵ Elgondolkodtató számok.

A magyar könyvtári szakirodalomban nem találtam a videójátékokkal kapcsolatban cikket, mindössze két referátumot. Az egyik egy olasz szerzőnő cikke *Videójátékok a könyvtárban* címmel, mely összefoglalja a videójátékok könyvtári jelenlétét, olasz példákat hozva.¹⁶ A másik a játékok és az egyetemi könyvtárak világának érintkezéséről számol be a Lawrence University bölcsészettudományi iskolája szakkönyvtárának e téren szerzett tapasztalatai alapján.¹⁷

Kis magyar könyvtári videójáték-felmérés

Az IAML (The International Association of Music Libraries, Archives and Documentation Centres, vagyis a Zenei Könyvtárak, Archívumok és Dokumentációs Központok Nemzetközi Szövetsége)¹⁸ a világ különböző típusú zenei könyvtárait, gyűjteményeit, archívumait, dokumentációs központjait, zenekiadóit, terjesztőit, zenei könyvtárosait, zenetudósait, szakembereit fogja össze. Minden évben más helyszínen szervez nemzetközi kongresszust előadásokkal, poszterbemutatókkal, munkaülésekkel. Idén az IAML kongresszusának (2019. július 14–19.) Lengyelország kulturális fővárosa, Krakkó adott otthont. Az AIBM Magyar Nemzeti Csoportjának intézményi tagja az egri Bródy Sándor Könyvtár, melynek én vagyok a képviselője. A kongresszuson a közkönyvtári szekció (Public Library Section) által szervezett *Face the challenge and experiment with music in public libraries* blokkba bekerült az előadásom *MusiX-box Club: music/rhythm video games in a public library* címmel, ahol könyvtáram videójátéklklubját mutattam be az érdeklődőknek. Népszerűsítettem és nemzetközi szintre emeltem a 2016-os innovációnkat. Az előadás bevezetőjéhez szántam egy rövid összefoglalót arról, hogy hány magyar közkönyvtárban van olyan videójáték-konzol, melyen olvasók játszhatnak, illetve létezik-e olyan könyvtár, ahol vannak kölcsönözhető videójátékok. Mivel nem találtam erre vonatkozó adatot, ezért ennek kiderítésére 2019. június 17-én egy rövid kérdőívet tettem közzé a Katalisten, a magyar könyvtári levelezőlistán, valamint megosztottam a linket a Könyvtárosok Facebook-csoportban is.¹⁹

A továbbiakban szeretném bemutatni könyvtárunk videójátéklklubját, majd ismertetni a felmérés eredményét.

MusiX-box klub: Bródy Sándor Megyei és Városi Könyvtár, Eger

Az ötlet

Jómagam old school játékosként a Commodore 64 játékaiban szocializálódtam, a konzoljátékok kimaradtak, a Pokemon Go híve vagyok. A fiam barátai viszont rendszeresen eljöttek hozzánk az Xbox 360-on játszani. Magyarországon sajnos sok fiatal családja nem engedheti meg magának, hogy drága konzolt vásároljon, ezért a gyerekek sokszor lógnak annál, akinek van ilyen otthon. Megfigyeltem, hogy nagy bennük a versenyszellem és sokkal jobban szeretnek együtt játszani, mint egymagukban. Jött az ötlet, miért ne játszhatnának a könyvtárban is? Felváltam elképzelésemet könyvtárunk igazgatójának és vezető informatikusának. Hamarosan zöld utat kapott az innováció.

A költségekről

Volt egy LED-tévénk, a többi eszközt az informatikai osztályunk szerezte be egy közvetítő cégen keresztül. Böngésztem az interneten, és összeállítottam a legjobb 5 zenés videójáték listáját. Ebből végül 3 játékot tudtuk megvenni. Azért döntöttünk az Xbox One konzol mellett, mert az egyik zenés játék (Fantasia) csak ezen a platformon volt beszerezhető. Az online többszereplős játékok Xbox konzolon való használatához Xbox Live Gold előfizetés szükséges. Amit vettünk 2016-ban: Xbox One Console, Kinect, 2 vezeték nélküli controller, 2 headset, Xbox Live Gold 1 éves előfizetés, 3 játékszoftver. Összesen az innovációhoz 280 000 forintot ruháztunk be akkor. Évente kell az előfizetést megújítani, illetve az aktuális Just Dance szoftvert megvenni.



1. fotó: Az első Just Dance-bajnokság pizsanyertesei
(Fotó: Bródy Sándor Megyei és Városi Könyvtár)

Az innováció

MusiX-box elnevezéssel 2016 májusában indult útjára az egri Bródy Sándor Megyei Könyvtár zenés/ritmusos videójátékklubja. A megnevezés kifejezi a játékok zenés mivoltát és a platformot. A könyvtári innováció eszköze az Xbox One videójáték-konzol Kinect mozgásérzékelővel, melynek segítségével controller nélkül játszhatók a játékok, az irányítás testmozgás és természetes gesztusok segítségével történik. A zenés ritmusjátékok a könyvtár olvasói számára ingyenesen állnak rendelkezésre, nyitvatartási időben. Jászhatók egyénileg és családos verzióban is, valamint osztályok, csoportok számára bemutató foglalkozások keretében. A játékok fejlesztik a ritmusérzéket, az ügyességet, a mozgáskoordinációt, emellett kiváló társas szórakozást, közösségi élményt nyújtanak azoknak a hátrányos helyzetben lévő családoknak is, akik nem engedhetik meg maguknak, hogy otthonra megvegyenek ilyen eszközöket. 2016-ban 27 alkalommal 277 fő próbálta ki a játékokat, melyek a könyvtártúrák népszerű állomásai, a könyvtárbe-mutatók és rendhagyó foglalkozások kedvelt eszközei lettek.

Az Országos Könyvtári Napokon minden évben Just Dance-bajnokságot rendezünk pizza- és értékes könyvnyereményekért. Tapasztalataink alapján a kisdi-ákokban a legnagyobb a versenyszellem. A klub a Zenei és idegen nyelvi gyűjteményben kapott helyet, mely a központi könyvtár mellett különgyűjteményként funkcionált, és éppen ezért választottuk a játékok közül a zenés/ritmusos játékokat. Az egyéni játékhoz előre kellett bejelentkezni, így a játékosok nem zavartak egyéb rendezvényeket. Ha valakik csak az utcáról vetődtek be, és nem volt rendezvény, természetesen játszhattak bejelentkezés nélkül is. A klubot meghirdettük a honlapunkon, a Facebookon, valamint a sajtóban. A plakátot és bannert Juhász Vica önkéntes művésztanár, grafikus készítette. Ezen a nyáron sajnos szünetelt a klub. Könyvtárunk műemléki, elavult épületét felújítják. Költözés után az átmeneti épületben az Art-sarokban kapott helyet.

Játékaink

Disney Fantasia Music Evolved (3+): zenés ritmusjáték, amely egyéni és páros játékmódban is játszható. A Disney *Fantázia* című zenés mesefilmek által ihletett játékokban Yen Sid varázsló tanítványaként, karmesterként reagálunk a zene ritmusára a különböző világokban, lekövetjük a felbukkanó jeleket, remixelhetünk és saját dallamrészeket is feljátszhatunk komolyzenére és könnyűzenére egyaránt. Ha valaki kedvet kapott, sajnos már nem veheti meg, mert a használatához Kinect szükséges, ami mögül kivonult a Microsoft.



2. fotó: *Legyél te is karmester a Fantasiában!*
(Fotó: Bródy Sándor Megyei és Városi Könyvtár)

Guitar Hero Live (12+): zenés ritmusjáték, egyfajta szimulátor, aminek a sorozat korábbi játékaival megegyezően az a célja, hogy egy speciális gitárvezérlő használatával a képernyőn látható virtuális gitárnyakon megjelenő hangjegyeket összehangolja a zenével. Két módban játszható, az elsőben közönség előtt élőben, saját együttesel gitározhatunk, a másodikban interaktív, online zenecsatorna (GHTV) hivatalos videoklipjeiből választhatunk. Sajnos az Activision nem támogatja tovább a GHTV-t, így a lemezen található 42 dallal játszhatunk 2018 decembere óta. Jellemzően a 15–16 éves fiúk játszanak vele nálunk.



3. fotó: *Guitar Hero Live*
(Fotó: Bródy Sándor Megyei és Városi Könyvtár)

Just Dance 2016, 2017, 2018, 2019 (3+): egyéni, páros és többjátékos ritmusjáték. Kiválasztunk egy slágert, aminek animált klipjét nézve megpróbáljuk minél

precízebben leutánozni a látott táncmozdulatokat, a játék pedig pontozza a teljesítményünket. Ez a legnépszerűbb játékunk. Az általános iskolások és a középiskolások játsszák a leggyakrabban. Családok is szívesen kipróbálják.



*4. fotó: A Just Dance igazi őszi mulatság is lehet
(Fotó: Bródy Sándor Megyei és Városi Könyvtár)*

Összefoglalva: 3 év alatt kb. 100 alkalommal 1100 fő használta a játékokat, leggyakrabban a 10–14 éves és a 15–18 éves korosztály. Legjobban az iskolai osztályok élvezik a játékokat, amik közül a Just Dance a legnépszerűbb. A gyerekekben nagy a versenyszellem, illetve szeretnek közösségekben játszani. Sokan visszajönnek gyakorolni. Családi szórakozás is, mert a kisebb diákok olykor a szülőket kérik meg, hogy hozzák el őket a könyvtárba.

A felmérés eredményei

Az általam készített és bemutatott felmérés nem reprezentatív, könyvtárunkat beleértve heten töltötték ki a kérdőívet, ebből egy kitöltő névtelenül. Mindenütt egyéni játékokra van lehetőség (7), két helyen klubformában is működik, illetve valamilyen rendezvényhez kapcsolódóan használják (3). Leggyakoribb felhasználók a 10–14 (7) és a 15–18 közötti (5) korosztály, valamint a 10 év alattiak (3), idősebb korosztály nincs jelölve. A konzolok: Playstation 3 (1), Playstation 4 (2), Xbox 360 (2), Xbox One (3), Wii U (1). Leggyakrabban használt játékok: FIFA, Kung Fu Panda, Forza, Need for Speed, Harry Potter, Wii Sports, Just Dance, Disney Fantasia: Music Evolved, Guitar Hero Live, Minecraft. A válaszadók közül senki nem kölcsönzi a videojátékokat. Sajnos egyvalaki a könyvtár megnevezése nélkül töltötte ki a kérdőívet, ebben a könyvtárban Playstation 4 és Xbox 360 konzolon egyéni játékokra van lehetőség, valamint rendezvényekhez is használják. Legnépszerűbb játékok a Fifa és a Just Dance, de nem kölcsönzik azokat. A 10–14 és 15–18 közötti korosztály használja a leggyakrabban.

Fejes Csilla, a Balázs József Városi Könyvtár és Művelődési Központ (Vásárosnamény ; www.vknameny.hu) vezetője informált arról, hogy gyermekkönyvtárunk egyik szolgáltatása a Nintendo Wii használata, ahol a gyerekek iskolaidőben délutánonként érkezési sorrendben játszhatnak, szünidőben pedig egész nap. A Wii Sports és a Just Dance 3 a legnépszerűbb játékaik. Leggyakrabban a 6–12 év közötti korosztály játszik náluk.



5. fotó: Használatban a Wii
(Fotó: Balázs József Városi Könyvtár és Művelődési Központ)

Liskáné Fóthy Zsuzsanna könyvtárigazgató (Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központ ; www.gvik.hu) jelezte, hogy könyvtárunk Kamaszhídnak nevezett részén Xbox One konzol várja az érdeklődőket. A könyvtár 2018-ban nyitotta meg a gyermek- és felnőttkönyvtárát összekötő folyosón a Kamaszhidat. A közösségi térben a könyvek mellett számos elfoglaltság várja a fiatalokat. Lehet szobabiciklizéssel telefont tölteni, digitális rajzpadot használni, játszani, puzzlemaraton, csocsóbajnokság, Xbox-délelőtt csábítja őket a könyvtárba.²⁰ Legnépszerűbb játékaik a Minecraft, FIFA és Forza. Leggyakrabban a 10–14 és 15–18 év közötti korosztály játszik náluk.

Soós Csilla könyvtárigazgatótól megtudtuk, hogy a Németh László Városi Könyvtár és Pósa Lajos Gyermekkönyvtár (Hódmezővásárhely ; nlvk.hu) szolgáltatásai közé tartozik a játékkonzol használata, melyet az előző években Xbox-szal, 2019 augusztusától PS4 Pro-val biztosítanak. Érvényes könyvtári tagsággal rendelkező diákok vehetik igénybe napi fél órában. Játékklub keretében időnként FIFA-bajnokságok zajlanak. A tinikorosztály igényfelmérésének eredményeként újításul bevezették a konzolhoz csatlakoztatható VR-szemüveg használatát, melyel játékok és videók által felfedezhető a virtuális tér. Az Xbox-szal a 10–14 éves korosztály játszott leginkább, reményeik szerint az új eszközökkel bővül a



6. fotó: Xbox One a Kamaszhídon

(Fotó: Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központ)

használók száma a középiskolások körében is. A jelenleg elérhető játékok, melyek folyamatosan frissülnek: FIFA 19, Wipeout, Astro Bot. VR játékok: Rigs, VR Karts, VR Worlds, Pókember.

Kuntnerné Németh Ágnes könyvtáros szavait idézném a Vas Gereben Városi Könyvtár (Enying ; www.vasgerebenkonyvtar.hu) gyermekkönyvtára szolgáltatásával kapcsolatban: „2012-ben egy TIOP-pályázatnak köszönhetően a könyvtár eszközparkja jelentős, minőségi gyarapodáson ment keresztül. Számítógépeket,



7. fotó: VR-játékok

(Fotó: Németh László Városi Könyvtár és Pósa Lajos Gyermekkönyvtár)

laptopokat, televíziót, irodatechnikai eszközöket tudtunk vásárolni. Lehetőségként felmerült, hogy vásároljunk egy PS3 játékkonzolt, hiszen óriási vonzerő lenne a gyerekeknek. Sajnos már akkor érezhető volt a könyvtári látogatások, az olvasók létszámának a csökkenése, ingadozása (főként a gyerekek körében), ezért gondoltunk egy merészre. Sok egyeztetés után: lehet vagy nem lehet, kell vagy nem, illik a könyvtári szolgáltatások körébe vagy nem, elvonjuk a figyelmet a könyvekről vagy nem: szóval úgy döntöttünk, hogy igenis kell! Úgy gondoltuk, hogy kellő szabályozással, odafigyeléssel igenis helye van a könyvtárban egy olyan dolognak, ami valami újat, valami mást nyújt a gyerekeknek, ami miatt, vagy ami által, újra felfedezik a könyvtárat. És igazunk lett! Nagyon vonzó lett számukra a könyvtárba járás, szívesen töltötték itt a nyári szünetekben a délutánokat, baráti társaságok beszéltek meg találkát hozzánk és vívtak egymással »vérre menő csatákat« a legnépszerűbb játékkal, a FIFA'13-mal. Sőt bajnokságokat is rendeztünk, nevezéssel, sorsolással, kupával, ahogyan kell. És meg kell mondani, hogy emiatt nem csökkent a könyvkölcsönzés, sőt! Hiszen nem tudott egyszerre mindenki játszani, a várakozás alatt bizony elővették a sportújságokat, a könyveket, teljesen »véletlenül« olyan témájú könyvekre akadtak, amikről pl. előző délután beszélgettek stb. Soha nem volt emiatt fegyelmezési gondunk, pompásan tudták figyelni az időt, kialakították a sorrendet stb. És így van ez ma is! Bár nincs olyan nagy létszám, mint akkoriban, hiszen már szinte minden gyereknek van otthon hasonló, sőt újabb számítógépes játéka, de azért szívesen jönnek át a szomszédos iskolából a gyerekek akár egyedül, akár a napközis tanító kíséretében.”

Horváth Krisztina gyermekkönyvtáros írta, hogy a szentesi Városi Könyvtár (www.vksz.hu) nemrég szerzett be egy Xbox One konzolt két kontrollerral, amit



8. fotó: FIFA-győzelem
(Fotó: Vas Gereben Városi Könyvtár)

hamarosan a gyermekkönyvtári részben a Tinisarok átadásához kapcsolódóan fognak szolgáltatásként működtetni. Ezzel szeretnék a 12–16 év közöttieket megszólítani. Terveik szerint egyénileg lehet majd vele játszani, egyelőre a Forza áll rendelkezésre. Akiknek van kompatibilis kooperatív, mászkálós, ügyességi játékok, azok elhozhatják és játszhatnak majd vele.

Nyíregyházán a Móricz Zsigmond Megyei és Városi Könyvtárban (www.mzsk.hu) az elmúlt három évben hatszor szervezte meg az *Idézők Könyvtára* című e-sport-versenydöntőt a Gamers for Gamers²¹, mely fiatalok informális csoportja. Céljuk a keleti országrészben élő laikus közönség megismertetése az e-sporttal, ingyenes szórakozási lehetőséget biztosítva a fiataloknak. A keleti országrész legjobbjai mérték össze tudásukat League of Legends, Hearthstone és Clash Royale játékokban, kisebbeknek Minecraft, konzoljáték minibajnokságok, Playstation VR- és motorszimulátor kipróbálási lehetőség, előadások, beszélgetések ismert youtuberekkel és ingyenes könyvtári beiratkozás állt rendelkezésre. Polák Péter médiatárostól megtudtuk, hogy idén ősszel folytatódik a nagyszerű rendezvénysorozat, mely legutóbb is 250 érdeklődőt vonzott.²²

A teljességhez hozzátartozik a Békés Megyei Könyvtár (konyvtar.bmk.hu), bár a kérdőívet nem töltötték ki, így a statisztikában nem szerepelnek. Személyes látogatásom alkalmával fedeztem fel Békéscsabán a könyvtárban működő Xbox-klubot. A könyvtár mozsizobájában Xbox 360 kinectes konzollal játszhatnak az érdeklődők, melyhez előzetes bejelentkezés és érvényes olvasójegy szükséges.



9. fotó: *Idézők Könyvtára VI. e-sport-verseny döntőjének LoL-győztese a DEAC-Hackers*
(Fotó: Gamers for Gamers, www.gforg.hu)

Zárszó

Az emberek szeretnek játszani. A könyvtárak pedig 165 éve támogatják helyszíniként, programjaik és gyűjteményeik révén a különböző típusú játékokat. Hozzáférést biztosítanak a különböző játékformákhoz a saktól a modern társasjátékokig, a számítógépes és konzolos játékokig, újabban a virtuális valósághoz (VR) és az e-sporthoz is. A játék típusa változhat, de a fő cél – a felhasználói igények kielégítése – állandó marad.²³ Könyvtárunkban a felhasználói igényt jelzi, hogy a 2017-es könyvtárhasználói elégedettségmérésünkben szerepel a technológiai újdonságok (Oculus Rift), több játék az Xboxhoz és a fiatalok megismeretése az e-sporttal kívánság is.²⁴ A könyvtárakban zajló játékos események nagy nyilvánosságot generálhatnak, népszerűsíthetik a könyvtárat, erősíthetik a közösséget. A 21. századi közkönyvtárak harcolnak a fiatalokért, úgy gondolom a játék kiváló eszköz lehet bevonni, és ha ügyesek vagyunk, megtartani őket. „Mert amíg a föld kerek, mindig lesznek gamerek...”²⁵



10. fotó: Gamerek

(Fotó: Bródy Sándor Megyei és Városi Könyvtár)

Jegyzetek

1. Mohor Jenő: *A közkönyvtárak szabadidős szerepe: történelmi áttekintés és olvasói vélemények* (tömörített) = *Könyvtári Figyelő*, 52. évf. 2006. 2. sz. 322–332. p. <https://epa.oszk.hu/00100/00143/00059/mohor2.html> (2019.11.10.)
A tömörített cikkek eredeti megjelenési adatai: Hayes, Emma és Morris, Anne: *Leisure role of public libraries: A historical perspective* = *Journal of Librarianship and Information Science*, 37. vol. 2005. 2. no. 75–81. p. és *Leisure role of public libraries: User views* (Uo. 37. vol. 2005. 3. no. 131–139. p.)
2. Nicholson, Scott: *Playing in the past: A History of games, toys, and puzzles in North American libraries* = *The Library Quarterly* 83. vol. 2013. 4. no. 341–361. p. <https://doi.org/10.1086/671913> (2019.11.10.)
3. <http://www.ala.org/rt/gamert/> (2019.11.10.)

4. <https://games.ala.org/international-games-week/> (2019.11.10.)
5. <https://games.ala.org/games-in-libraries/> (2019.11.10.)
6. Buchanan, Kym – Elzen, Angela M. Vanden: *Beyond a Fad: Why video games should be part of 21st century libraries* = Education Libraries, 35. vol. 2012 Summer–Winter. 1–2. no. 15–33. p.http://lux.lawrence.edu/lib_pp/ (2019.11.10.)
7. Lindsey, J. [et al.]: *Video games: Attracting the nex-gen patron. Paper presented at: IFLA WLIC 2018* (Kuala Lumpur, Malaysia – Transform Libraries, Transform Societies in Session 75 – Audiovisual and Multimedia with Information Technology). <http://library.ifla.org/id/eprint/2262> (2019.11.10.)
8. Inklebarger, Timothy: *Wide world of e-sports: Online gaming a bit at public and university libraries* [online]. American Libraries Magazine. <https://americanlibrariesmagazine.org/2018/05/01/wide-world-e-sports/> (2019.11.10.)
9. <http://www.videogamelibrarian.com/> (2019.11.10.)
10. Kiss Gábor Zoltán: *Ejemer galériák: videojátékok kritikai megközelítésben*. Budapest–Pécs, Gondolat: PTE Kommunikáció- és Médiatud. Tansz., 2013. 207 p.
11. Beregi Tamás: *Pixelbősök. A számítógépes játékok első ötven éve*. Budapest, Vince Kiadó, cop. 2010. 444 p.
12. Dunai Tamás: *A videojáték mint médium* = Szépirodalmi Figyelő, 2016. 4. sz. 23–35. p. https://epa.oszk.hu/01400/01433/00075/pdf/EPA01433_szepirodalmi_figyelo_2016_4_023-035.pdf (2019.11.10.)
13. Bányai Fanni – Fülöp Márta: *A videojáték-használat pszichológiai megközelítései* = Imágó Budapest, 4. évf. 2015. 4. sz. 6–26. p. http://imagobudapest.hu/images/lapszamok/2015_4_Atmeneti_terek_atmeneti_valosagok_szam/IB_2015_4_pp006-26_Banyai-F_Fulop-M.pdf (2019.11.10.)
14. Pintér Róbert: *A gamer bennük van – Az eNET Internetkutató, az Esportmilla és az Esport1 közös magyar videojátékos és e-sport kutatásának főbb eredményei* = Információs Társadalom, 18. évf. 2018 1. sz. 107–119. p. https://informaciostarsadalom.infonia.hu/index.php/infstars/article/view/143/it_2018_1_7_pinter (2019.11.10.)
15. *Egyre többet költünk videojátéokra* [online]. Szerző nélkül, 2019. január 22. = [https://enet.hu/URL: https://enet.hu/hirek/egyre-tobbet-koltunk-videojatekra/](https://enet.hu/URL:https://enet.hu/hirek/egyre-tobbet-koltunk-videojatekra/)
16. Mohor Jenő: *Videojátékok a könyvtárban* (referátum) = Könyvtári figyelő, 18. (54.) évf. 2008. 4. sz. 751–752. p. http://epa.oszk.hu/00100/00143/00069/pdf/EPA00143_konyvtari_figyelo_2008_4_743-752.pdf (2019.11.10.)
Az eredeti cikk forrása: Boschetti, Patrizia: *II gaming in biblioteca* = Boll. AIB. 48.vol. 2008. 1.no. 45-61. p.
17. Drótos László: *Zajongás a könyvtárban: játzóprogramok az egyetemi könyvtár népszerűsítése és megismeretése érdekében* (szemleciikk) = Tudományos és műszaki tájékoztatás, 60. évf. 2013. 11–12. sz. 521–524. p. <https://tmt.omikk.bme.hu/tmt/article/download/761/774> (2019.11.10.)
18. <https://www.iaml.info/> (2019.11.10.)
19. *Videojátékok a könyvtárban* [online kérdőív]: <https://forms.gle/mWK8Am1vdMYMSgCbA> (2019.11.10.)
20. *Kamaszkönyvtár a könyvtárunkban* [online]: https://www.gvkik.hu/nyitooldal/kamaszkonyvtar_a_konyvtarunkban.html (2019.11.10.)
21. <https://www.gforg.hu/> (2019.11.10.)
22. *Idézők Könyvtára VI. – Összefoglaló* [videó]: <https://www.youtube.com/watch?v=ytW759T7Q0U> (2019.11.10.)
23. Nicholson, Scott: i. m., uo.
24. *Használói elégedettségmérés a Bródy Sándor Megyei és Városi Könyvtár használóinak körében*. 2017. június 20. Eger: BSMVK, 2017. 47. p. https://brody.uif.hu/sites/default/files/u9439/hasznaloi_elegedetseg_teljes_2017.pdf (2019.11.10.)
25. Stöckert Gábor (Stöki): *Ütemre nyomkodni jó – a ritmusjáték örök és elpusztíthatatlan* [online]. = GameStar <https://www.gamestar.hu/jatekvilag/utemre-nyomkodni-jo-a-ritmusjatek-orok-es-elpusztithatlan-174144.html> (2019.11.10.)